

GUNNER

FÉLÉVES FELADAT

DOKUMENTÁCIÓ

KÉSZÍTŐK

Tóth Balázs, MWZX0D

Horváth Zsolt, PBVGD1

Ecseki Tamás, MAFWZU

INTÉZMÉNY

Óbudai Egyetem – Neumann János Informatikai Kar

SZAK

Üzemmérnök-informatikus – Bprof

TAGOZAT

Nappali

FÉLÉV

2022-2023/1



TARTALOM

JÁTÉK LEÍRÁSA	3
ROUGELIKE MŰFAJ	3
FEJLESZTÉS TERVEZETT MENETE	4
FEJLESZTŐI HOZZÁRENDELÉS	4
IRÁNYÍTÁS	5
WIREFRAME/CONCEPT ART TERVEK	6
JÁTÉK	6
FŐMENÜ	7
INVENTORY	7
SPRITESHEET ÉRTELMEZÉSE	10
SPRITE KISZÁMOLÁSA	10

JÁTÉK LEÍRÁSA

ROUGELIKE MŰFAJ

Maga a játék egy 2D top down shooter játék, ahol a fő hősünknek a célja az, hogy minél több ellenséget iktasson ki, majd a fő ellenséggel küzdjön meg.

A játékos egy lobby-ba fog spawn-olni, ahol három kapu található:

- Kill arena
 - Véletlenszerűen generált 'zaj értékek' alapján generált pálya, ahol az ellenségek véletlenszerűen fognak spawn-olni. Cél, hogy minél több ellenséget iktasson ki a játékos, így több XP szintet tud szerezni, hogy megküzdhesen a fő ellenséggel. Coin felszedhető, ami segítségével vásárolhat!
- Boss Arena
 - A megszerzett szükséges XP szint ha megvan a játékosnak, akkor megküzdhet a fő ellenséggel.
 - Felszedhető több potion is, ami segíthet a játékosnak a túléléshez vagy akár erősebb is lehet tőle!
- Shop
 - Amolyan piac, ahol különböző fegyvereket, potikat vásárolhat a játékos coin-ért cserébe.

FEJLESZTÉS TERVEZETT MENETE

- Ellenségek
 - Véletlenszerű spawn rendszer
 - Rendelkezzen fegyverrel
 - Több típusú ellenség
 - Basic
 - Boss
- Fegyverek
 - Több típusú fegyver
 - Ammo rendszer
 - Sebzés
- Tilemap
 - Zaj alapján történjen a generálás
 - Falak
 - Teleportálási lehetőség (A-ból B-be)
- Shop
 - Vásárlási lehetőségek
- Felvehető item-ek
 - Coin
 - Potion
 - Fegyver

FEJLESZTŐI HOZZÁRENDELÉS

- MWZX0D - Tóth Balázs
 - GameRender, Model, Logic
- PBVGD1 - Horváth Zsolt
 - Model, Logic
- MAFWZU - Ecseki Tamás
 - GameRender, Repository

IRÁNYÍTÁS

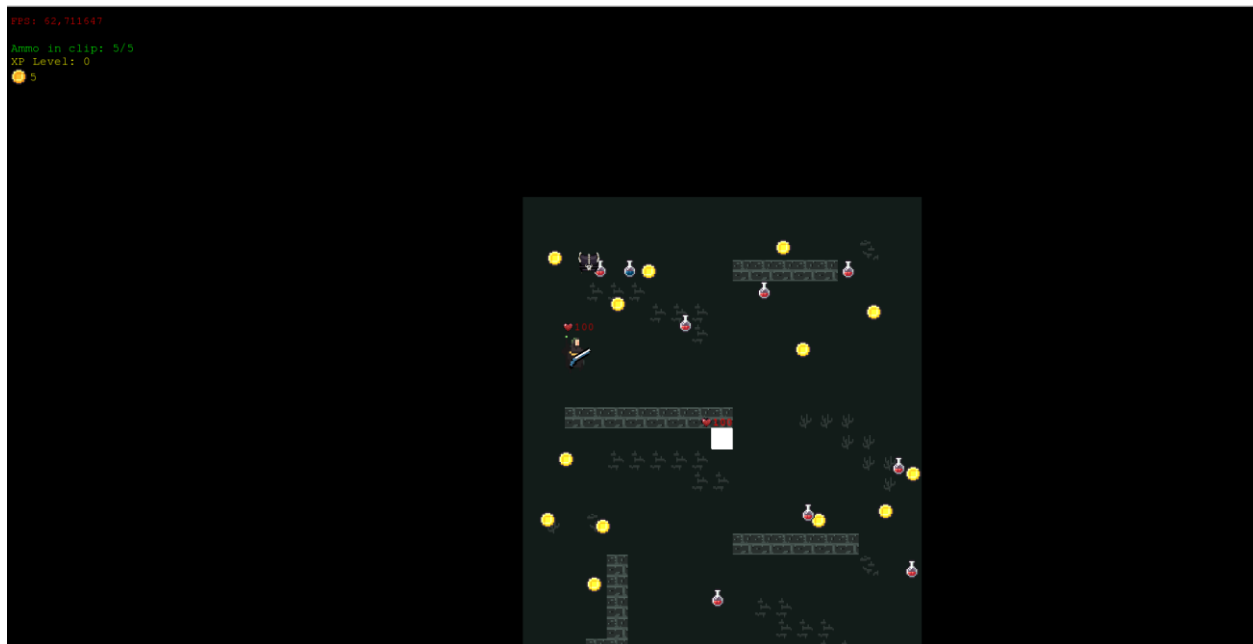
A játékos irányítása a 'W', 'A', 'S', 'D' billentyűkkel lehetséges, ahol balra, jobbra, fel és le mozditja a játékost. Ám az egér pozíciójától függ a játékos és fegyver animáció iránya is. Lőni a 'bal egér gombbal' lehetséges, újra tölteni pedig az 'r' billentyűvel. 'i' billentyűvel lehet az inventory ablakot előhozni.

WIREFRAME/CONCEPT ART

TERVEK

JÁTÉK

NEM VÉGLEGES, FEJLESZTÉS ALATT!



FŐMENÜ

Játék indításakor azonnal ez a menü fogad minket, ahol az alábbi menüpontok találhatóak meg:

- Start
 - Játék indítása
- Load game
 - Meglévő mentés betöltése
- Highscore
 - Játékosonkénti pontok
- Quit
 - Kilépés a játékból

Main menu

START
LOAD GAME
HIGHSCORE
QUIT

INVENTORY

'I' betű megnyomására megnyílik a menü. 'Bal' egér gomb megnyomására az adott tárgy kerül felhasználásra.

Inventory

ITEM1	2x
ITEM2	5x
Exit	

LOAD GAME

Korábban mentett állás betöltése, így tudjuk folytatni a játékot ott, ahol azt abbahagytuk.

Load game

Saves
PLAYER1
PLAYER2
PLAYER3

HIGHSCORE

Játékosonkénti pontok, ahol egy megtekinthetjük, hogy ki éppen a legjobb játékos!

Highscore

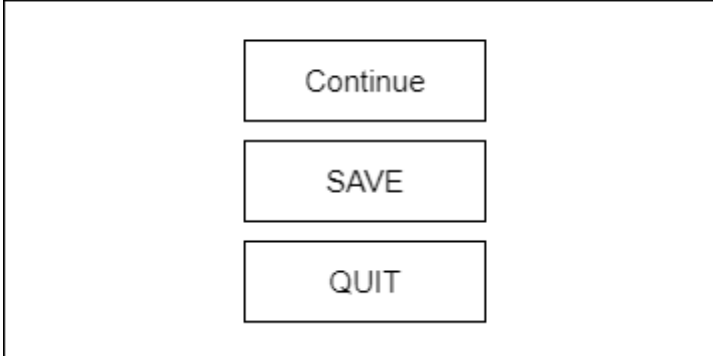
Players
PLAYER1 5000
PLAYER2 4007
PLAYER3 2963

PAUSE MENU

A játékot az 'ESC' billentyű megnyomásával tudjuk megállítani, így az alábbi menüpontok találhatók meg:

- Continue
 - Játék folytatása
- Save
 - Játék állásának mentése
- Quit
 - Kilépés a főmenübe

Pause menu

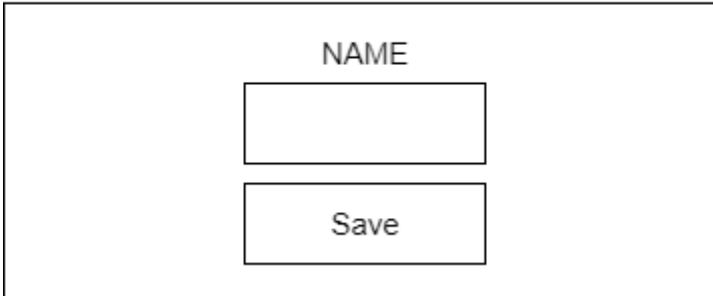


A rectangular box representing the pause menu. Inside, three buttons are stacked vertically and centered. The top button is labeled 'Continue', the middle one 'SAVE', and the bottom one 'QUIT'.

NEW GAME

Új játék megkezdése, ahol egy játékost hozunk létre tulajdonképpen.

New game



A rectangular box representing the new game screen. It contains a text label 'NAME' at the top, followed by an empty rectangular input field. Below the input field is a button labeled 'Save'.

SPRITESHEET ÉRTELMEZÉSE

SPRITE KISZÁMOLÁSA

Először is tudnunk kell, hogy mekkora a **spritesheet**ⁱ mérete és hány **sora** és **oszlopa** van. **Változó méretek** lehetnek irányonként.



1. ábra - Spritesheet példa (balra mozgás)

Példa spritesheet méretei az alábbiak:

- x: **153px**
- y: **60px**
- Sorok: **1**
- Oszlopok: **4**

Sprite magassága -> $y / \text{sorok} \rightarrow 60 / 1 = 60$

Sprite szélessége -> $x / \text{oszlopok} \rightarrow 153 / 4 = 38$

Ha több sora van a spritesheet-nek, akkor egyszerűen azt a sort kell megadnunk az animáció kezdetének.

ⁱ Grafikai elemekből álló sorozatok